Mensile - Anno VII - N. 71

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 CALCETTO
2 BASE ALIENA
3 CORSA FOLLE
4 DAMAN
5 NUMERI
6 DUELLO DEL FAR WEST
7 SPHERA
8 RAZ
9 TUNNEL
10 PINGOR
11 TUBI
12 DRAGO A QUATTRO TESTE
13 CASSE
14 CALCIO SPAZIALE
15 ZETAROBOT
16 RAPIDE
17 PIASTRELLE
18 NOBELIO
19 SERPENTELLO
20 MANU E SUMO
21 FLIPPER
22 FILA
23 RUGBY CUP
24 CIRCO CLOWN
25 POMPIERI
26 ALPHA
27 BATTAGLIE STELLARI
28 BIP BIP
29 MISSIONE SPECIALE
30 ATTACCHINO

OGNI MESE

IN EDICOLA

SANGUE MALEDETTO

Un mese all'insegna del sangue, questo.
Ve ne accorgerete subito incominciando a giocare con i videogames inseriti nella cassetta e leggendo le recensioni di cui ci occupiamo questo mese.
In mezzo a una miriade di giochi grondanti sangue vogliamo segnalarvi *Pitfighter*, il massimo per quanto riguarda bulli da strapazzo e da strada. Questo videogame è quanto di più diseducativo si possa inventare ma proprio per questo lato negativo sembra attrarre le fasce più giovani dei videomaniaci. Vi diamo quindi un consiglio: giocate pure a *Pitfighter* ma non imitatene le mosse.
A volte i "cattivi" picchiano veramente duro!

Pag. 4 Calcetto - Base aliena
Pag. 5 Corsa folle - Daman
Pag. 6 Numeri - Duello del Far West
Pag. 7 Sphera - Raz
Pag. 8 **Come vincere a Monkey Island 2**
Pag. 12 **Obitus:** mistero e magia
Pag. 14 Tunnel - Pingor
Pag. 15 Tubi - Drago a 4 teste
Pag. 16 Casse - Calcio spaziale
Pag. 17 Zetarobot - Rapide
Pag. 18 Piastrelle - Nobelio
Pag. 19 Serpentello - Manu e Simo
Pag. 20 **The adventure of Willy Beamish**
Pag. 22 **Pitfighter:** sangue a volontà
Pag. 25 Flipper - Fila
Pag. 26 Rugby Cup - Circo Clown
Pag. 27 Pompieri - Alpha
Pag. 28 Battaglie stellari - Bip Bip
Pag. 29 Missione speciale - Attacchino
Pag. 30 **Flag:** il Re degli stregoni

HIT PARADE N. 71 - Periodico Mensile - Ottobre 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 92 - Rodano Millepini (MI)

CALCETTO

Il calcetto o calcio a cinque sta prendendo sempre più piede tra i ragazzi e gli adulti grazie alla sua spettacolarità (per lo meno per quanto riguarda il campo e le strutture).
Con questo programma ora puoi simulare questo sport ed impegnarti in avvincenti partite anche quando il tempo fuori è brutto!
Il programma ti permette di giocare partite singole oppure organizzare un torneo internazionale. Puoi inoltre scegliere la durata della partita.
I colori delle maglie, l'avversario e il livello di abilità dei computer. Le regole di Calcetto sono semplici: non ci sono falli laterali in quanto la palla rimbalza contro il bordo del campo, non ci sono falli, non si può entrare in area. Vince ovviamente chi ha segnato più gol all'avversario.
Il giocatore controllato in quel momento è quello che ha la maglia che lampeggia e per cambiare il giocatore bisogna premere il tasto sparo quando non si controlla la palla, altrimenti si calcia il pallone (l'intensità con la quale si preme il pulsante determina la forza del tiro).

JOYSTICK IN PORTA 2

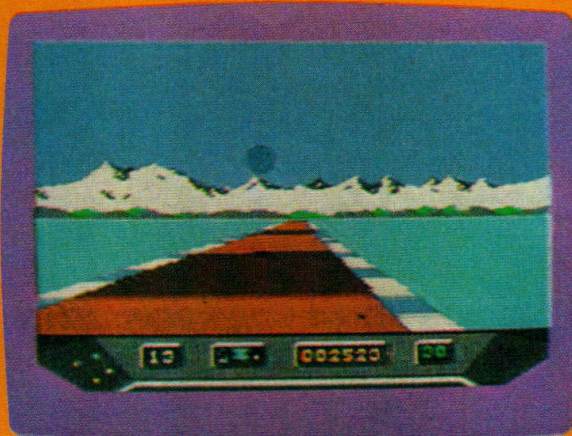
RUN/STOP	pausa
Q	in modo pausa abbandoni la partita

BASE ALIENA

Sei il più esperto pilota di astro-caccia dell'intera flotta spaziale e ti è stata affidata una pericolosa missione di vitale importanza.
Devi sorvolare il territorio nemico, raggiungere la base aliena e distruggerla.
Il tuo compito non sarà affatto facile perché dovrai sopravvivere a ben dieci orde di attacchi nemici: dischi spaziali, caccia, aerei, ecc.
Come se non bastasse dovrai cercare di bombardare le basi di difesa disseminate sul territorio nemico. Per distruggere le costruzioni devi posizionare il mirino, dare la direzione del joystick verso il basso e premere lo sparo. Sfodera tutta la tua abilità ed il tuo coraggio per portare a termine l'impresa con successo.

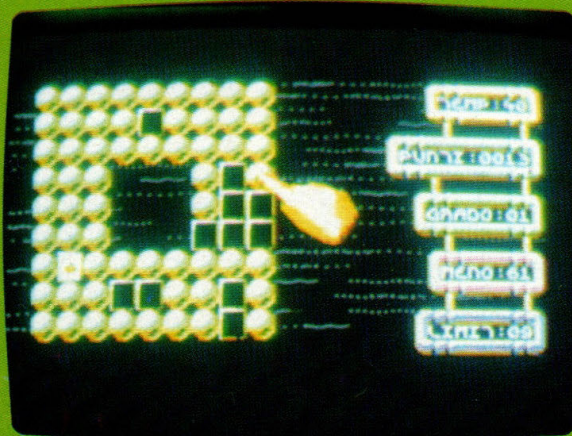
JOYSTICK IN PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	pratica
F5	livello gioco
Z	sinistra
X	destra
RETURN	sparo
=	su
SHIFT	giù

CORSA FOLLE

Ecco a voi una vera corsa nel mondo della fantasia. Dovrete pilotare una incredibile vettura in un circuito irto di difficoltà. Dapprima dovrete scegliere il raggio di sterzata (joystick tutto a destra per ampio raggio, joystick tutto a sinistra per corto raggio) ed infine il percorso. A questo punto non vi resterà altro che buttarvi a capofitto in questa folle corsa. È necessario rimanere in pista a tutti i costi per poter arrivare vittoriosi all'inizio del giro seguente fino ai vostri limiti estremi di bravura! Ma attenzione: vi sono delle sfere intelligenti, in grado di individuare la vostra posizione, che tenteranno di far finire anzitempo la vostra gara.

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita/conferma scelte
JOYSTICK SU	inizio corsa
RESTORE	fine partita
JOYSTICK SX DX	scelta pista/scelta volante
QUALSIASI TASTO	inserire/disinserire pausa

DAMAN

Daman è un gioco di logica che si rifà vagamente al gioco della dama cinese.
In pratica si ha una scacchiera (di diverso tipo per ogni livello che si affronta) sulla quale sono disposte delle sfere e per superare un livello e passare al successivo bisogna eliminare la maggior parte di queste sfere lasciandone al massimo un numero come indicato da "Limit". Il tutto in un tempo prestabilito. Per eliminare una sfera bisogna mangiarla similmente al gioco della tradizionale dama: una sfera deve passare sopra ad una adiacente collocandosi nella casella opposta (che deve essere obbligatoriamente vuota). Questa è l'unica mossa possibile (sia in verticale che in orizzontale). Per spostare una sfera bisogna indicarla con il dito sullo schermo, tenere premuto il pulsante di sparo e spostare la leva del joystick nella direzione voluta. Ci sono anche delle pedine bonus che se vengono eliminate danno tempo extra, e possono dare o togliere punti.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
TASTO COMMODORE	abbandoni

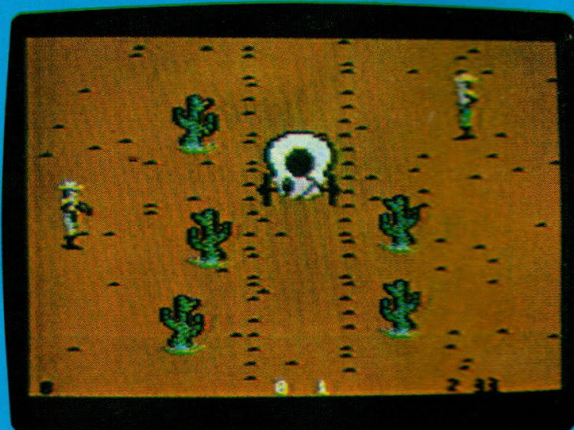
NUMERI

Ecco un gioco che non richiede coraggio e prontezza di riflessi ma solo una buona dose di intelligenza. Potrai giocare contro il computer o contro un tuo amico in una sfida all'ultima pedina. Il campo di gioco è sostituito da una scacchiera sulla quale puoi liberamente posizionare le tue pedine. Queste sono contrassegnate dal numero 1, ma posizionandole sopra una tua pedina già piazzata potrai incrementare il numero che identifica quest'ultima fino a raggiungere il 4. Una volta raggiunto questo numero la pedina esploderà dividendosi in 4 pedine adiacenti contrassegnate dal numero 1. Nell'esplosione tutte le pedine vicine a quella disintegrata aumenteranno il loro numero di riferimento, con la particolarità che le pedine avversarie verranno mangiate e trasformate in tue pedine. Ovviamente se durante la deflagrazione una delle pedine coinvolte raggiungesse il numero 4, questa esploderebbe a sua volta e così via in una esplosione a catena. Tieni presente che le pedine sul bordo esplodono quando raggiungono il 3, mentre le pedine sull'angolo esplodono quando raggiungono il 2. Ricordati che il tempo a disposizione per ogni mossa è limitato ed in caso di esaurimento passerai la mano al tuo avversario perdendo una preziosa opportunità. Lo scopo del gioco è chiaramente quello di mangiare tutte le pedine avversarie e vincere così la partita.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita/scelta opzioni

JOYSTICK SU/GIÙ posizionamento su opzioni

DUELLO DEL FAR WEST

Nel selvaggio West due feroci pistoleri si sfidano in un duello all'ultimo sangue. Calati nei panni di uno di essi e sfida un amico o meglio un tuo nemico! Devi assolutamente premere il grilletto per primo e se ti è andata male, per difenderti dai colpi del tuo avversario, puoi sempre nasconderti dietro ad un provvidenziale cactus. Ricorda sempre che la tua colt ha 6 colpi in canna e che per ricaricarla rimarrai privo di difesa per un breve, ma forse fatale momento!

JOYSTICK IN PORTA 1 E 2 NECESSARIO

SPARO inizio partita/caricamento pistola

RESTORE fine partita

SPHERA

Per coloro che amano le avventure intergalattiche ecco Sphera, un programma che mette a dura prova la mira e la coordinazione. Nel gioco controlli una sfera che rimbalza con frequenza costante sul suolo di un asteroide e deve difendersi dagli attacchi di gruppi di alieni fermamente decisi a distruggerla.
Il tuo compito è di non far urtare la sfera agli alieni e per riuscirci puoi cercare di evitarli oppure puoi colpirli con il laser a disposizione.
Uno scudo può salvarti da urti accidentali ma tieni presente che si consuma ad ogni impatto ed alla fine dello scudo (un indicatore si trova in basso sullo schermo) termina il gioco.
Il gioco si articola su numerosi livelli alla fine di ognuno dei quali bisogna affrontare un super alieno che deve essere colpito più volte. Il tuo scopo è quello di superare tutti i livelli.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
F1	pausa
F7	in modo pausa =abbandoni

RAZ

Sei un pilota di astro-caccia e per entrare a far parte della flotta spaziale devi riuscire a superare ben sei prove: forche del terrore, palla da schiavo, montagne assassine, pipe pazze, palle della morte, cerca l'uscita. In ognuna di queste prove devi ovviamente riuscire a non farti colpire da forconi, palle, pipe ed a superare tutte le difficoltà che ti sbarreranno la strada. Il tuo compito consiste praticamente nel riuscire a sopravvivere fino al termine della sesta prova. Buona fortuna!

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita

COME VINCERE A

MONKEY ISLAND 2

Per un eccezionale caso abbiamo ritrovato degli album di fotografie di Guybrush Threepwood. In una stanza segreta che abbiamo scoperto in una vecchia casa dell'isola di Phatt abbiamo recuperato un baule nel quale c'era una decina di libretti polverosi e macchiati di muffa. Abbiamo sottoposto la nostra scoperta all'analisi di un esperto di Scabb Island (di nome Wally Junior, della famiglia di un famosissimo cartografo), che ne ha certificato l'autenticità.
Tutte le foto sono accompagnate da commenti scritti dal vincitore di LeChuck in persona. Poiché il tempo ha fatto il suo devastante lavoro, possiamo presentarvi solo il primo album, perché gli altri sono ancora al restauro. Il volume che vi mostriamo oggi spiega come Guybrush è riuscito ad avere la meglio su Largo Lagrande, il terrore di Scabb Island.

A - Woodtick, Scabb Island. Eccomi a Woodtick, in una situazione veramente imbarazzante. In realtà avevo deciso di solcare i mari alla ricerca del leggendario tesoro di Big Whoop e mi ero fermato su questa isoletta. Un triste personaggio chiamato Largo Lagrande giocava a fare il dittatore e già al nostro primo incontro mi ha alleggerito di tutto il denaro che avevo. Non mi rimaneva altro che trovare un modo per guadagnare un po' di soldi. Forse la pala che era attaccata al portello poteva aiutarmi. In ogni caso è finita molto velocemente nelle mie tasche. Poi sono entrato nel villaggio.

B - Woodtick era un tipico villaggio di pirati. Era formato da relitti trasformati in negozi. C'era naturalmente una taverna, deserta per il terrore che regnava sotto Largo, ma anche un falegname, specializzato in gambe di legno, e un cartografo. Il tintore occupava la barca all'estremità del villaggio mentre l'albergatore aveva scelto per il suo hotel l'edificio più bello. Il cartello appeso all'ingresso dell'albergo annunciava che cercavano un cuoco. Non sono molto portato per l'arte culinaria ma stavo cercando mezzi di sostentamento. Perché non provare a chiedere?

C - L'albergatore mi aveva detto di aver già trovato l'uomo che gli serviva ma ho deciso di controllare di persona. Visto che mi vietava l'accesso alle cucine, ho dovuto introdur-

mi dall'esterno, passando per una finestra. In realtà c'era un cuoco che dimostrava di avere una certa abilità nell'arte di pelare le patate. Però gli ho requisito il coltello appoggiato sul tavolo. Poi ho dato un'occhiata alla minestra che bolliva sul fuoco, dicendomi che forse, se riuscivo a sabotare un po' l'opera del cuoco, il padrone mi avrebbe dato il posto che volevo...

D - Wally esercitava l'onorabilissima professione di cartografo. Passava il suo tempo chino su vecchi manoscritti e in questo modo aveva imparato a riconoscere qualsiasi isola dal suo solo contorno topografico. Purtroppo per lui, a forza di decifrare carte, si era decisamente rovinato la vista, per cui era costretto a usare un monocolo. Ogni tanto, per strofinarsi gli occhi, lo appoggiava davanti a lui. Così ho potuto impadronirmene (cosa di cui non vado però molto fiero...). Nel suo studio mi sono anche procurato un foglio senza alcuna iscrizione.

E - Il padrone dell'albergo stava vegliando alla sicurezza del suo unico cliente, Largo Lagrande. Dovevo proprio trovare il modo di allontanarlo dal suo posto. Guarda caso aveva un affetto particolare per un piccolo coccodrillo che teneva al guinzaglio. Con il mio coltello ho tagliato la corda che teneva prigioniero il povero animale. E quest'ultimo, finalmente libero, non ha perso un secondo ed ha infilato l'uscita! Il padrone, dimenticando la paura di Largo, ha abbandonato il suo posto per inseguire la sua mascotte e non l'ho mai più rivisto. Ne ho così approfittato per prendere la torta di formaggio che il rettile aveva dimenticato nella sua ciotola.

F - Il tintore di Scabb mi ha fornito tre oggetti importanti. Innanzitutto, sotto ai tre marinai addormentati ho trovato un secchio. Poi, grazie a un bastone trovato sulla spiaggia e una cordicella trovata nella capanna, utilizzati sulla scatola, sono riuscito a preparare una trappola per il topo, attirandolo con la torta al formaggio. Una volta presolo, mi sono messo in tasca l'animale paralizzato dal terrore. Infine, è in questa tintoria che Largo faceva pulire i suoi vestiti: per entrare in possesso di uno dei suoi vestiti, bastava che mi procurassi una delle sue ricevute. Il problema era come.

G - Alla taverna non c'era nessuno, era disertata da quando era arrivato Largo. Il padrone asciugava senza mai stancarsi sempre lo stesso bicchiere. Si è rifiutato di servirmi da bere (non avevo più i miei documenti per di-

mostrare la mia età) ma mi ha lasciato fare un gesto poco allettante: raccogliere sul mio foglio di carta uno degli sputi con cui Largo aveva decorato una delle colonne dell'edificio. Quando gli ho chiesto di assaggiare la sua minestra, era d'accordo ed è andato in cucina a cercare un piatto. Quando ha trovato il topo che vi avevo precedentemente buttato dentro, mi ha dato il posto di cuoco.

H - L'isola di Scabb non era costituita solo dal villaggio di Woodtick. Così sulla spiaggia ho trovato due miei amici e la loro conversazione mi ha permesso di venire a conoscenza di molti particolari interessanti su Big Whoop e Largo. Vi ho anche scoperto il bastone che mi è servito per preparare la trappola al topo della tintoria. Ma uno dei posti più inquietanti era la palude, popolata di pipistrelli. Per attraversarla bisognava entrare in una bara e usarla come imbarcazione! Però era il passaggio obbligato per arrivare alla capanna vudu. Ed è proprio attraversando la palude che mi è venuta l'idea di riempire il secchio di fango: mi sarebbe stato molto utile.

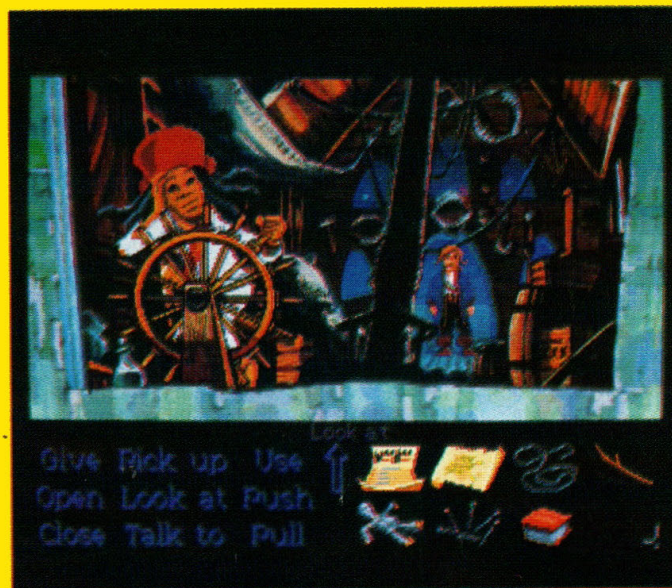
I - All'albergo di Woodtick, abbandonato dal suo proprietario, mi sono introdotto nella camera di LeChuck. Come primissima cosa ho preso la sua parrucca, che era appoggiata sul comodino, poi ho chiuso la porta e vi ho appoggiato sopra, in equilibrio, il secchio pieno di fango.
Nascosto dietro al paravento ho poi aspettato quel sinistro personaggio. Passando per la porta si è ritrovato inzaccherato dalla testa ai piedi! L'ho seguito fin dal tintore e poi di nuovo alla sua camera per far sparire la ricevuta che aveva nascosto dietro la porta! Così sono riuscito ad impossessarmi del suo... reggiseno!

L - Se a Scabb doveva esserci un luogo più sinistro della palude, era sicuramente il

cimitero! Era diviso in due parti. La parte bassa ospitava la cripta, ma purtroppo era chiusa a chiave. Mi sono così deciso ad esplorare la parte alta, situata sulla collina. E lì ho scoperto la tomba di un antenato di Largo Lagrande. Per una persona iniziata alle stramberie del vudu, come me, era una fortuna insperata. Mi sono così trasformato in saccheggiatore di tombe. Alla prima palettata è scoppiato un temporale e alla luce dei lampi sono riuscito ad esumare una tibia appartenuta al nonno di Largo.

M - Ecco colei che mi ha permesso di vincere Largo Lagrande. Nonnina Vudu abitava in una capanna all'altra estremità della palude. Nell'anticamera si trovavano pozioni di ogni genere che non ho potuto utilizzare come la cordicella della trappola per il topo della tintoria. Per farmi avere la meglio su Largo, la maga aveva bisogno di quattro oggetti che le avevo portato: una parrucca, uno sputo, l'osso di un antenato e un vestito di Largo. Avuti in mano questi quattro ingredienti, ha costruito una bambola vudu e me l'ha consegnata. Così sono tornato all'albergo, nella camera di Lagrande.

N - Il tiranno di Scabb Island non è stato molto felice di vedermi. Ha addirittura cercato di darmi un sacco di botte. Più veloce di lui, sono riuscito a prendere uno spillo che ho infilato sulla bambola fatta a sua immagine. Le contorsioni del mio avversario mi hanno dimostrato che il metodo era efficace e Largo ha dovuto presto chiedere pietà. Non ha potuto rendermi la mia fortuna, ormai già spesa, ma mi ha giurato di

abbandonare l'isola. Inebriato da questo successo, ho dimostrato una certa imprudenza vantandomi della mia precedente vittoria su LeChuck e facendo vedere la barba di quest'ultimo: il nanerottolo è riuscito a strapparmela!

O - Grazie al monocolo di Wally e all'anticipo sullo stipendio datomi dal ristoratore, sono riuscito ad affittare senza problemi la nave del capitano Dread. Bisogna aggiungere che la nonnina vudu mi aveva molto preoccupato: mi aveva detto che Largo, grazie alla barba che mi aveva rubato, avrebbe potuto resuscitare LeChuck. Dovevo quindi partire subito alla scoperta delle altre isole, alla ricerca di Big Whoop, unico mezzo per annientare definitivamente il terribile fantasma. E quanto a lui, sapevo già che avrei dovuto affrontarlo in una lotta terribile. ●

OBITUS
I Have A Gift With Special Worth,
Store Safe and Hold Until the Time is Right.

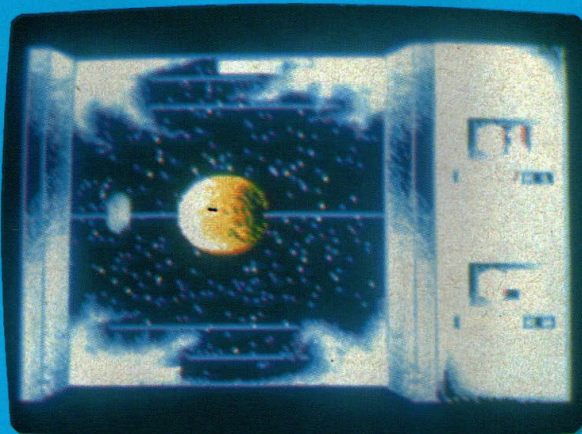
Obitus è uno strano gioco che mischia sapientemente mistero, magia e avventura. Si parte in un labirinto a tre dimensioni in cui bisogna cavarsela con foreste, segrete e brughiere.
Qui occorre seguire il sentiero e lanciare frecce o pugnali alle creature malvagie in agguato, raccogliendo anche oggetti, azione tipica delle avventure e dei giochi a scorrimento. Vi sono quattro castelli nel gioco, ognuno posto in una differente contea. I castelli sono pieni di trappole.
Nella parte bassa dello schemo c'è il solito pannello di stato con una bussola, un inventario, una lista dei comandi e un "forzometro". Azionando una specie di mano si scelgono i comandi: raccogliere e lasciare oggetti, mangiare o dormire, recuperare energia, parlare con gli abitatori dei boschi. ●

TUNNEL

L'obiettivo del giocatore, che controlla una navicella armata di bombe e missili aria-aria, è penetrare in territorio nemico, infliggere ai suoi avversari il maggior numero possibile di perdite e fare incetta di tesori. È una missione praticamente suicida dal momento che bisogna fare i conti con i vari nemici (missili, laser, stazioni radar, massi...) e con il consumo di carburante di cui si può rifornirsi bombardando i serbatoi presenti sul percorso. Una caratteristica tutta particolare del gioco è la possibilità di modificare il paesaggio e di aggiungere e togliere a piacere basi radar, missili, ecc. Per costruire una versione personalizzata del gioco basterà selezionare l'oggetto desiderato e premere lo sparo per posizionarlo in un determinato punto del percorso: per eliminare un oggetto basterà invece selezionare "E" e posizionarsi sull'oggetto da eliminare.

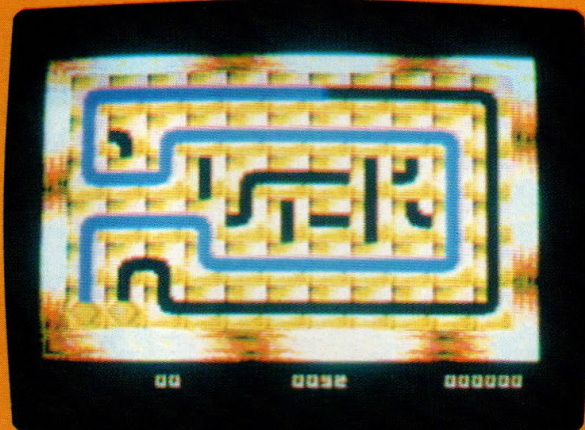
JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	inizio partita/fine modifiche
F7	per modificare percorso

PINGOR

Chi non si ricorda uno dei primi giochi elettronici in cui si manovra un segmento facendo rimbalzare una pallina verso l'avversario che a sua volta doveva rimandarla indietro (una specie di ping pong). La tecnologia si è evoluta e quindi anche questo gioco è migliorato (nella grafica e nel sonoro), rendendolo ancora più avvincente e divertente. In particolare ora la propria "racchetta" può anche venire spostata in avanti oltre che lateralmente, in modo che si possa colpire la pallina con angoli particolari, imprimendo effetti e velocità per rendere più ardua la risposta dell'avversario.
Scopo del gioco è di battere l'avversario realizzando per primo 10 punti. Un punto si ottiene facendo sbagliare l'avversario che non ribatte la pallina. Come per il gioco originale, il solo avversario ammesso è un tuo amico.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

SPAZIO	inizio

TUBI

In questo gioco dovrai essere così abile da costruire, nel poco tempo a tua disposizione, una tubatura lungo la quale far scorrere l'acqua.
Il campo di gioco è costituito da una scacchiera formata da tanti quadrati contrassegnati da un pezzo di tubo e da due quadrati contrassegnati da due boccette.
Il tuo compito sarà quello di girare i quadrati in modo da costituire una unica tubatura che collega fra loro le due boccette. Tieni presente che guadagni punti sia in base alla lunghezza del tubo, sia in base al tempo impiegato.
Una volta costruito l'intero percorso, posizionati su una delle due boccette e premi lo sparo per far scorrere l'acqua da una boccetta all'altra.

JOYSTICK IN PORTA 2

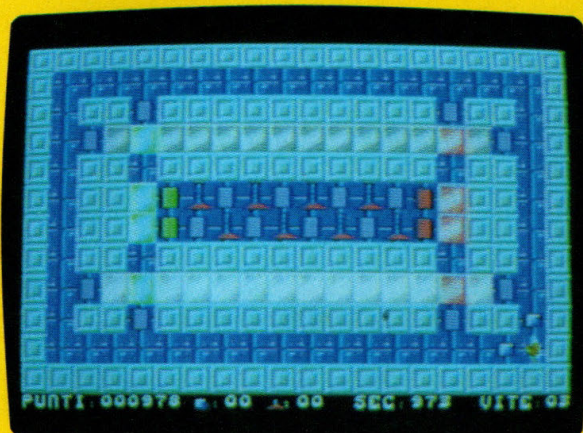
SPARO	inizio partita

DRAGO A 4 TESTE

Vi trovate in una tenebrosa foresta infestata da malvagi pipistrelli. Armati di arco e frecce dovete difendervi da queste creature notturne e soprattutto uccidere il temibile pipistrello arancione per poter accedere alla caverna del drago (l'ultima a sinistra). Prendete bene la mira posizionando gli indicatori di tiro in modo opportuno e ricordatevi di caricare sempre l'arco con una freccia per non rimanere privi di difesa. Una volta entrati nella caverna del drago a quattro teste vi troverete faccia a faccia con il più grande ed orrendo mostro che abbiate mai visto: colpitelo più volte e fate attenzione a non farvi incenerire dalle sue fiammate. .

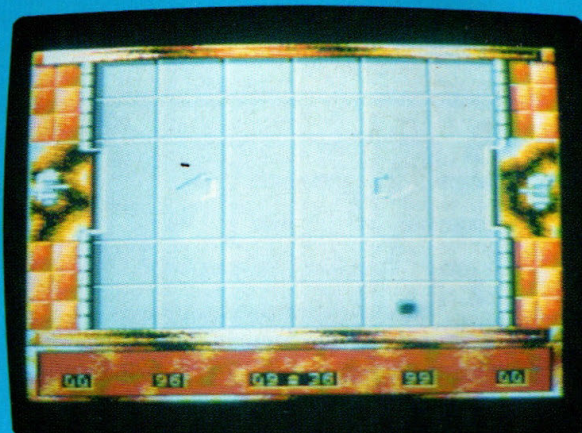
JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

F1	inserire/disinserire pausa
SPARO	per posizionare mirino
SPARO+DIR	per tirare freccia
JOYSTICK SX+DX	per caricare arco

CASSE

Aiuta un magazziniere a mettere a posto una quantità enorme di casse colorate.
Il tuo compito è molto semplice: devi spostare le varie casse presenti nella stanza del magazzino e far combaciare tutte le casse dello stesso colore.
Quando avrai fatto ordine potrai accedere alla successiva stanza del magazzino per portare a termine un nuovo faticoso compito.
Andando avanti nel gioco avrai a tua disposizione anche delle ventose che ti saranno utili per spostare alcune casse che altrimenti sarebbero impossibili da spingere. Per spostare una cassa utilizzando la ventosa dovrai avvicinarti alla cassa, premere lo sparo e dare la giusta direzione al joystick.
Ricordati che il tempo a tua disposizione per terminare il lavoro è limitato, quindi non perdere tempo prezioso!

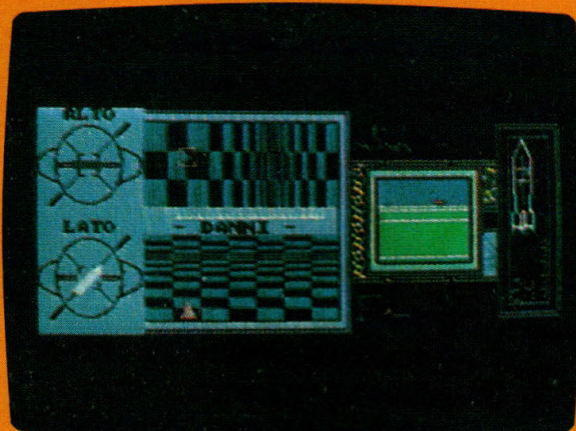
JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita

CALCIO SPAZIALE

Ecco una versione del gioco del calcio veramente futuristica. Invita un tuo amico a sfidarti in una partita spaziale la cui fine sarà decretata solo dallo scadere del tempo o dall'esaurimento dei colpi a disposizione di ogni giocatore.
Mettiti nei panni di un portiere alla guida di un carro armato e preparati a difendere la tua porta.
Ogni giocatore deve cercare di colpire la palla con i colpi sparati dal cannone e ovviamente deve cercare di indirizzarla nella porta avversaria.
Il compito non è affatto semplice perché la palla deve essere colpita di striscio per riuscire a spostarla dal centro del campo. Infatti se entrambi i giocatori la colpissero centralmente, ma da lati opposti, la palla rimarrebbe immobile fino all'esaurimento dei colpi di uno dei giocatori.
Buon divertimento!

JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

SPARO inizio partita

ZETAROBOT

I malvagi Zetarossi hanno conquistato il tuo pianeta. Per riuscire a sconfiggerli devi recuperare gli 8 pezzi dello Zetarobot, ricostruirlo ed affrontare il capo nemico Redhorn. Tu sei il capo degli Zetablu e devi penetrare in territorio nemico a bordo di un sofisticato veicolo dotato di incredibili strumenti:
– un indicatore a onde dei battiti cardiaci (in alto) e dello stato del veicolo (in basso);
– la mappa centrale sulla quale sono indicate le città nemiche, le miniere, le stazioni radio, le centrali energetiche e le pattuglie di Zetarossi. Premendo lo sparo sulla mappa avrai la possibilità di selezionare il bersaglio da colpire o la direzione di movimento;
– due strumenti (quelli più a sinistra) per ottenere preziose informazioni sui nemici;
– tre strumenti per selezionare le armi con cui abbattere i nemici;
* il missile (a sinistra della mappa) per lanciare il quale devi prima far rifornimento di carburante e poi guidarlo sul bersaglio indicato da una piramide rossa evitando gli ostacoli visualizzati a destra;
* il cannone (sopra il missile) per usare il quale devi guidare il bersaglio all'interno del mirino e sparare quando il bersaglio diventa rosso;
* il disturbatore di segnali radio (il più a destra in alto) grazie al quale puoi neutralizzare le trasmissioni nemiche imitandone l'onda visualizzata in alto. Per fare questo devi scegliere un'onda portante (in alto), combinarla con una variabile (in centro), aggiustarne la frequenza, l'ampiezza e la fase e poi trasmetterla; – uno strumento (il più a destra in basso) per raccogliere e lasciare oggetti;
– uno strumento (a sinistra del precedente) per visualizzare i pezzi di Zetarobot raccolti;
– uno strumento (sopra al precedente) per posizionare gli schermi protettivi di maggiore efficacia nei punti vitali del tuo veicolo (massima protezione = viola, blu, azzurro, rosa, rosso).

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

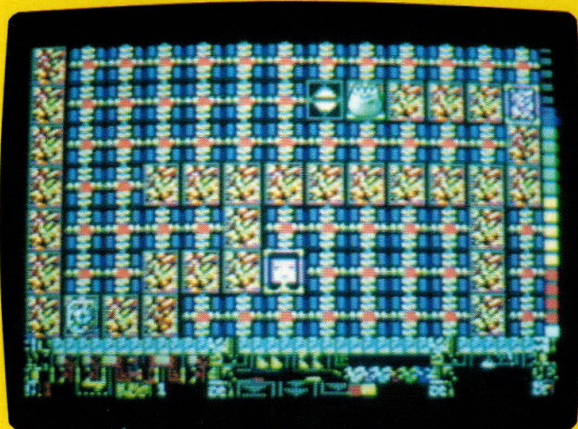
P	inserire pausa
SPAZIO	disinserire pausa
M	musica/effetti sonori

RAPIDE

Un curioso personaggio a forma di uovo ha deciso di cimentarsi nell'impresa di percorrere vari torrenti alla ricerca di preziosi diamanti. Purtroppo il fiume presenta molte insidie (rapide, mulinelli e trombe d'aria) ed è infestato da una miriade di animali ostili che ostacolano non poco l'impresa.
Tu devi guidare il nostro amico a bordo di un minuscolo canotto lungo il corso dei vari torrenti alla ricerca di questi preziosi e devi difenderlo dagli attacchi degli altri animali sparando loro contro delle pietre (queste pietre sono in numero limitato per cui non sprecarne!).
Dei bonus possono venire recuperati in modo da ottenere punti extra, vite o altri sassi da lanciare. Puoi giocare con un tuo amico in contemporanea sullo schermo.

JOYSTICK IN PORTA 2

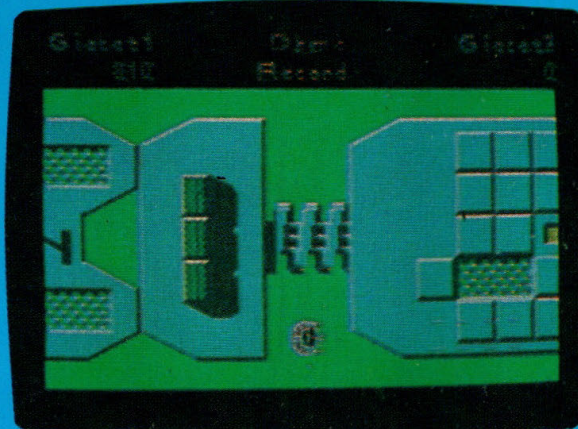
SPARO	inizio
RUN/STOP-SPARO	pausa sì-no

PIASTRELLE

Devi aiutare un simpatico mostriciattolo a recuperare tutti i diamanti disseminati sul campo di gioco. Per raggiungere i diamanti puoi camminare solo sulle piastrelle altrimenti sarai irrimediabilmente spacciato. Fai molta attenzione alle piastrelle perché quelle contrassegnate da un numero ti permettono di fare altri passi nella direzione desiderata, quelle contrassegnate da frecce, che continuano a cambiare direzione, ti trasportano in un'altra zona dello schermo ed infine quelle contrassegnate da frecce fisse ti costringono a camminare nella direzione indicata. Ovviamente il campo di gioco è popolato da esseri ostili che faranno di tutto per renderti la vita difficile, ma fortunatamente per te puoi cercare di uccidere i tuoi nemici con la pistola. Ricordati però che il numero di colpi a tua disposizione è limitato.

Una volta raccolti tutti i diamanti potrai accedere al livello successivo. Fai attenzione che, dopo un certo numero di livelli, ti verrà dato un codice segreto grazie al quale potrai iniziare una nuova partita direttamente da quel livello.

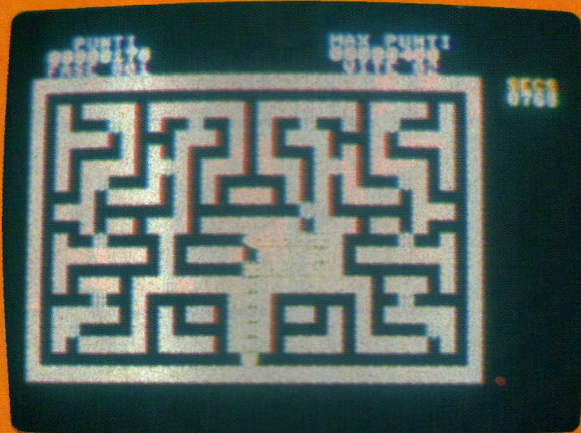
JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita
SPARO+DIREZIONE	per sparare

NOBELIO

Il sistema solare è sotto attacco! Numerose corazzate spaziali nemiche sono state poste in orbita attorno a ben 15 pianeti. Queste stanno esaurendo le riserve minerarie dei pianeti per usarle nel loro convertitore metallo-energia. A bordo del tuo super caccia, sarai trasportato da un pianeta all'altro per distruggere tutte le corazzate nemiche. Per riuscire nell'impresa dovrai attaccare varie astronavi, neutralizzare la maggior parte delle difese di ogni corazzata e atterrare sull'apposita pista (avvicinandoti da sinistra verso destra) quando apparirà il messaggio "ATTERRA". Una volta a bordo potrai accedere al deposito di energia per prelevare la maggior quantità possibile di energia dal convertitore. Ma fai attenzione ad uscire da esso prima che il conto alla rovescia raggiunga lo zero in modo da poter bombardare la corazzata mentre si sta disintegrando.

JOYSTICK PORTA 1 o 2 NECESSARIO

F1	1 giocatore con 1 joystick (porta 1 o 2)
F2	2 giocatori con 1 joystick (porta 1 o 2)
F3	2 giocatori con 2 joystick
F5	alzare volume
F6	diminuire volume
F7	colore
F8	bianco-nero
STOP+RESTORE	inserire/disinserire pausa
PAUSA+HOME	fine partita

SERPENTELLO

Il protagonista di questo gioco è un simpatico serpentello alla perenne ricerca del suo cibo preferito: i fiori.
Il campo di gioco è un prato che in realtà è un insidioso labirinto dove si trovano sparsi qua e là bellissimi fiori.
Il nostro amico deve riuscire a fare piazza pulita di tutti i fiori in un tempo ovviamente limitato.
Purtroppo il suo compito non è così semplice come può sembrare a prima vista. Il serpentello, infatti, si allunga ad ogni boccone e diventa così grosso da avere serie difficoltà a girovagare per il campo di gioco. Il nostro affamato protagonista dovrà fare molta attenzione a non mettersi in trappola con le sue stesse mani, altrimenti sarà costretto a mangiarsi la sua stessa coda ed a fare una gran brutta fine.
Una volta mangiati tutti i fiori il serpente accederà al successivo livello di gioco dove nuovi prati fioriti si apriranno alla sua vista.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita

MANU E SIMO

Questo gioco narra le stupende avventure di due terribili bambine Manu e Simo!
Attraverso queste due incorreggibili monelle, avrai modo di vivere pericolosamente tra le mille insidie che minano il loro percorso. Lo scopo del gioco è superare i vari livelli di difficoltà crescente.
L'avidità infinita di Manu e Simo per i preziosi diamanti ti permetterà di aumentare il tuo punteggio alla fine del livello. Durante il percorso incontrerai molte caselle, che una volta colpite (a suon di testate), si riveleranno fonte dei suddetti diamanti o di speciali poteri che ti divertirai a scoprire. Ci sono molte caselle uguali ad altre, ma solo in apparenza: in realtà nascondono varie sorprese. La tua abilità verrà messa a dura prova dal superamento di diversi mostrini, che potrai eliminare saltando sulle loro teste, badando a non sfiorarli. La difficoltà è accresciuta dalla velocità con cui dovrai terminare ogni livello entro il tempo limite a tua disposizione.
Buona fortuna!

JOYSTICK IN PORTA 2

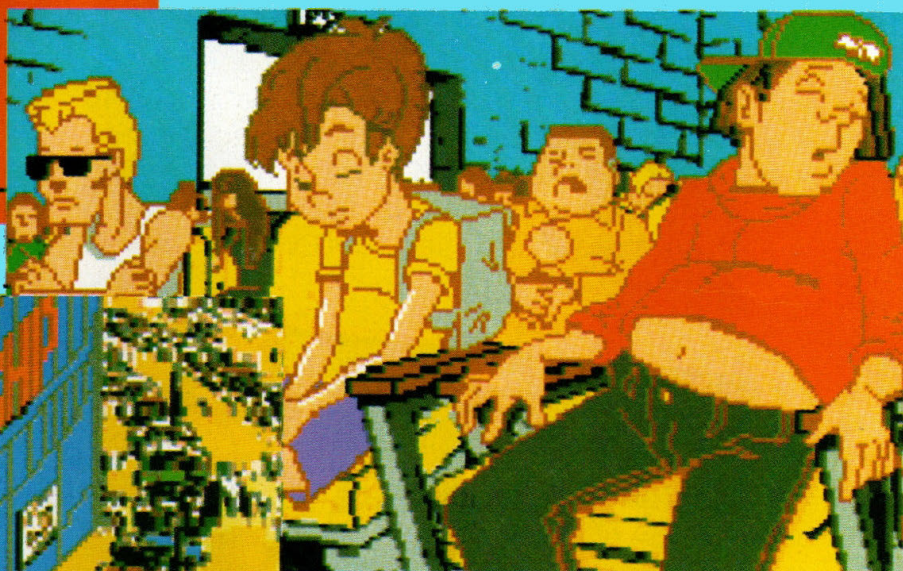
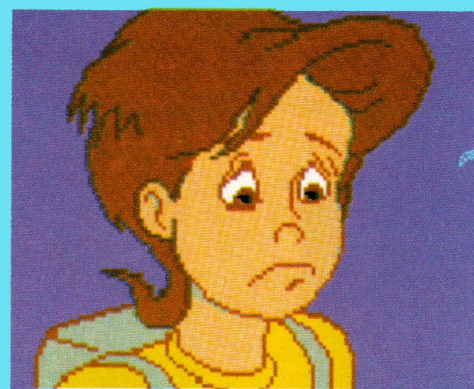
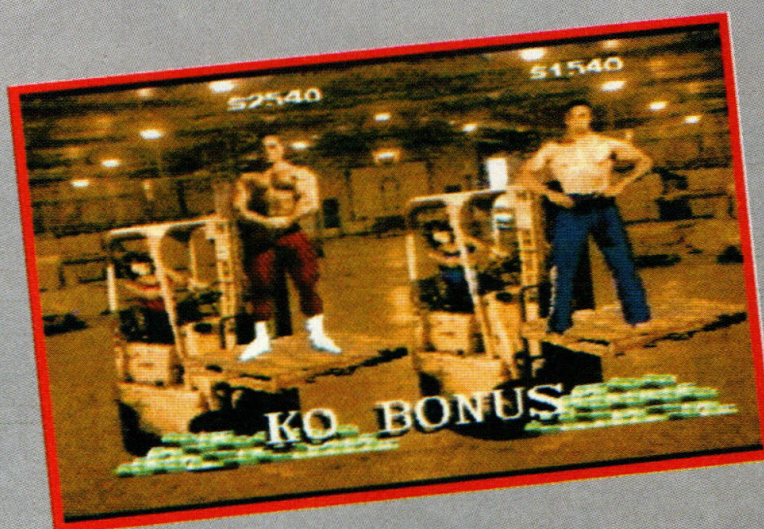
1/2	numero dei giocatori
SPARO	inizio
RESTORE	abbandoni la partita
SHIFT LOCK	pausa

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Ah, ricordi quei bei giorni in cui potevi rimanertene in panciolle all'ora del pranzo a goderti il caldo del sole. Poi suonava la campanella ed era il momento di cominciare la lezione d'italiano con quella insegnante rugosa.
Tutti facevano del loro meglio per farla arrabbiare il più possibile finché finalmente scoppiava e chiamava il direttore, e allora ecco arrivare il momento di affrontare la solita musica in direzione.
Se quei giorni di svaghi e di divertimenti rischiosi ti mancano molto, ora hai la possibilità di tornare indietro ed essere quel bambino cattivo che ogni volta che succedeva qualcosa era sempre il primo sospetto.
Ti ritrovi nel ruolo di Willy Beamish, uno studente della Carbuncle Elementary School. Conduce una vita relativamente normale e nutre grandi speranze per il Nintari Championship. Willy vive in una famiglia media con una sorella maggiore e una minore, una coppia di genitori yuppie e una ranocchia, Horny. Fa cadere sempre la colpa su tua sorella minore, liberati dei tuoi genitori e divertiti!

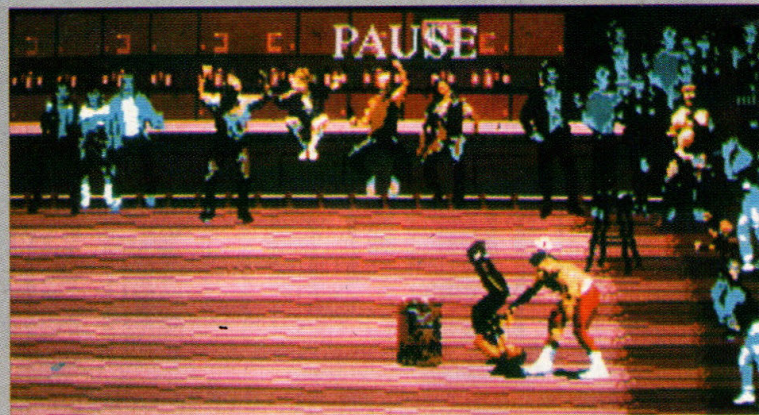
La prima cosa che devi sapere su **Willy Beamish** è che è composto da 12 dischi, sì, dico 12! La Dinamix raccomanda di utilizzare un disco rigido, anche se ciò non è cosa possibile per tutti gli appassionati di giochini. Questo per quanto riguarda le caratteristiche tecniche, ma ora passiamo al gioco vero e proprio. La presentazione del package è eccezionale, dall'introduzione ai box bits (quaderno degli appunti, menù della pizzeria) e al sistema di gioco (metodo di controllo e suggerimenti utili). Willy è animato in modo eccezionale per tutto il gioco, come pure gli altri personaggi. L'uso del colore per gli sfondi è ottimo (ed è difficile riuscire a credere che hanno utilizzato solo 32 colori). Per dare al gioco un aspetto ancora più realistico ci sono effetti sonori che ti accompagnano in momenti particolari, come quando tua sorella maggiore ti picchia sulla testa.
Willy Beamish è veramente un gioco in tempo reale, lavoricchi durante il giorno, vai a letto (no, non devi aspettare otto ore mentre Willy fa il suo sonno ristoratore), ti alzi e fai colazione, poi cominci a combinarne di tutti i colori per tutta la giornata. Per rendere la vita più semplice, il metodo di controllo ti permette di clickare allegramente senza rischiare scocciature. E non è solo bello da vedere e da ascoltare, è anche bello da giocare. Puoi fare tutto quello che vuoi, andare dove vuoi, insomma fare qualsiasi cosa ti salti in testa. L'utilizzo delle risposte multiple funziona piuttosto bene, anche se è un po' limitante.
In fondo, **Willy Beamish** è una bella avventura nella quale ti ritrovi a prendere per il naso i tuoi genitori e trattare peggio possibile le tue sorelle. ●

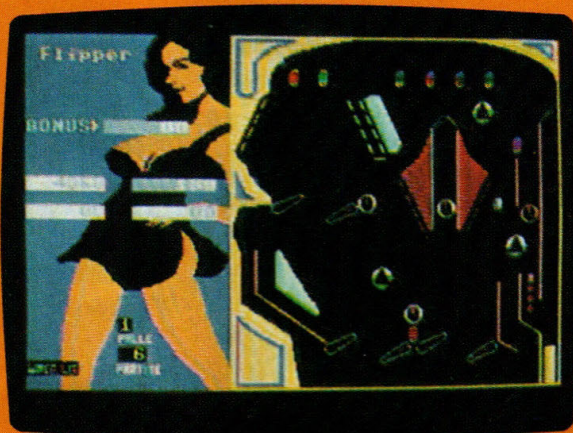
NINTARI-CHAMPIONSHIP
TONIGHT

PIT-

Se avete mai desiderato con tutte le vostre forze massacrare qualcuno allora *Pitfighter* è proprio il gioco che fa per voi. Infatti questo bellissimo gioco nato dalla fantasia dei programmatori Atari nel 1990 vi permette di

scegliere tra 3 tipacci ben poco raccomandabili, Buzz, Kato e Ty e alla guida di essi affrontare una serie di vio-

lentissimi avversari che vogliono come voi veder scorrere tanto sangue.
In questa sanguinosa battaglia potete usare diverse armi poco raccomandabili come le Shuriken, i bastoni, le mazze, barili rotolanti, sgabelli da spaccare in testa ai "catti-

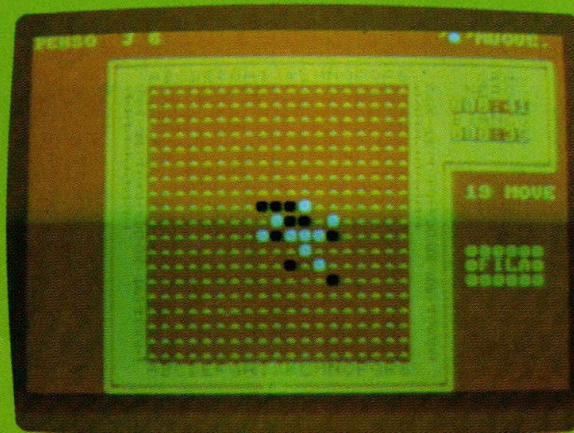
▶

vi", coltelli affilatissimi, bidoni dell'immondizia. Attenti soprattutto all'uso dei bidoni del pattume perché alcuni di essi contengono una pillolina verde che dà ulteriore potenza e che minimizza i danni apportati dalle botte dei vostri avversari.
I "cattivi" che incontrerete man mano hanno nomi da wrestling. Tanto per citarne qualcuno ricordiamo The Executione, Chainman Man, CC Rider, Heavy Metal e Masked Warrior. Sono la peggior feccia della città ma anche voi con i vostri 3 "eroi" non scherzate.
All'inizio del gioco si deve scegliere con quale bullo volete cominciare ma potete sempre passare da uno all'altro dei vostri eroi. Attenzione comunque alle barre di energia, la prima indica la vostra forza mentre l'altra quella residua del vostro avversario.
Eccovi comunque un riassunto delle abilità dei vostri tre campioni.
BUZZ: è un professionista di wrestling che sa spezzare una barra d'acciaio con la forza di un dito. Le sue supermosse sono Killer Body Slam e Head Butt.

KATO: un grande maestro di karate, anzi più precisamente dell'arte definita Dragone volante, nel senso che i suoi campioni sono velocissimi nei movimenti. Le sue supermosse sono Lethal Dragon Punch e Flip Kick.
TY: crede fermamente nella kickboxing (quella del grande Jean Claude VanDamme, ed è un veterano di guerra. Non si ferma se non quando ha ammazzato l'avversario con il suo calcio potentissimo. Le sue supermosse sono Flying Double Kick e Spin Kick. ●

FLIPPER

Per i fanatici del flipper ecco una versione completamente computerizzata! Lo scopo è naturalmente tenere la pallina in gioco per realizzare più punti del vostro avversario o per superare il vostro primato personale. Una caratteristica tutta particolare del gioco è la possibilità di costruire un flipper a vostro piacimento, di memorizzarlo su cassetta e di recuperarlo ogni volta che volete. Se siete pigri, invece, potete utilizzare quello già in memoria. Oltre che per giocarci (da 1 a 4 giocatori), potete usarlo per sperimentare la vostra capacità creativa, apportando alcune modifiche.

JOYSTICK NON ATTIVO

J	inizio partita
R	ridefinizione tasti
M	modifica flipper
D	creazione nuovo flipper
C	caricamento flipper
S	memorizzazione flipper
F1	fine partita (a pallina non in gioco)
SHIFT DX	flipper destro
SHIFT SX	flipper sinistro
CRSR GIÙ	spinta destra
C=	spinta sinistra
FRECCIA SX	perdita pallina
P	numero gettoni (1 gettone=1 partita
I	numero giocatori (premere I tante volte quante numero giocatori)
FLIPPER DX SX	per tirare pallina (tenere premuti entrambi i flipper e poi lasciarli)

FILA

Ecco un gioco di logica che metterà a dura prova le tue capacità intellettuali.
Puoi giocare contro un tuo amico o contro il computer in una appassionante sfida.
Il campo di gioco è una scacchiera ed il tuo compito è molto semplice: devi riuscire a posizionare cinque pedine una in fila all'altra in verticale, in orizzontale o in diagonale.
Usa il cursore per posizionare le pedine e premi RETURN per confermare la tua mossa.
Hai la possibilità di scegliere il colore delle pedine con cui vuoi giocare ed il livello di gioco.
Il livello più difficile ha la scacchiera con alcune caselle dove non è possibile muoversi.
Durante il gioco potrai anche ribaltare completamente la situazione decidendo di scambiare i giocatori tra loro. Buon divertimento!

SPAZIO	inizio partita
SHIFT R	fine partita
SHIFT X	scambio giocatori
SHIFT G	aiuto dal computer
SHIFT A	computer contro se stesso
SPAZIO	fine computer contro se stesso

RUGBY CUP

Il rugby è senza dubbio uno dei più nobili ed antichi sport inventati dall'uomo e con questo programma potrai avvicinarti ad esso, se non lo conosci ancora, oppure potrai verificare la perfetta simulazione, se ne sei un perfetto conoscitore. All'inizio devi selezionare tra svariate opzioni che ti permettono di impostare ogni variabile (campo di gara, tempo, vento, difficoltà, squadre e relative formazioni, tornei e coppe internazionali ecc.).
Caratteristica simpatica ed innovativa di questo gioco è la possibilità di salvare e quindi caricare successivamente la situazione attuale alla quale sei arrivato (prepara allo scopo un nastro vuoto).
Puoi anche rivedere le sequenze migliori delle partite. Tutte queste selezioni le effettui selezionando con l'apposito riquadro l'opzione relativa e sparando per confermare (conferma il riquadro in basso a destra per uscire dal menù). Una partita ripropone le varie regole dello sport vero. Scopo di ogni squadra è quello di segnare più punti dell'avversario entro il tempo limite di gioco e vincere così la partita. Puoi fare punti in due modi: portando "alla mano" la palla oltre la linea di meta dell'avversario oppure calciando la palla entro i pali, sopra la traversa. Puoi passare la palla solo all'indietro, una freccia indica il giocatore che controlli in quel momento ed un rombo ne indica la posizione. Un puntino sotto il giocatore indica la direzione del tiro. Nei calci piazzati devi fermare le due linee visualizzate in basso a sinistra nella posizione di direzione ed altezza alla quale vuoi calciare. Nelle mischie devi "smanettare" forte con il joystick per vincerle. In alcune situazioni devi decidere la tattica selezionando con il joystick e sparando il riquadro corrispondente tra quelli che appaiono sullo schermo. Premi sparo quando non hai la palla per cambiare il giocatore che controlli.

JOYSTICK IN PORTA 2

RUN/STOP	pausa
Q	abbandoni gara

CIRCO CLOWN

Sei un clown del circo e devi esibirti in quattro numeri mozzafiato. Nel primo numero devi camminare su di una fune a parecchi metri di altezza e fare salti mortali per evitare gli scimpanzé, per attraversare cerchi fiammeggianti e per raccogliere sacchetti di denaro.
Nel secondo numero devi raccogliere dieci palloncini sistemati su delle piattaforme.
Nel terzo numero sei su un motociclo e devi riuscire a percorrere cento metri rimbalzando su delle piattaforme.
Nel quarto numero dovrai saltare da un trampolino all'altro evitando le fiammate dei mangiafuoco. Il tuo compito è raccogliere sei chiavi e liberare il leoncino.

JOYSTICK PORTA 2

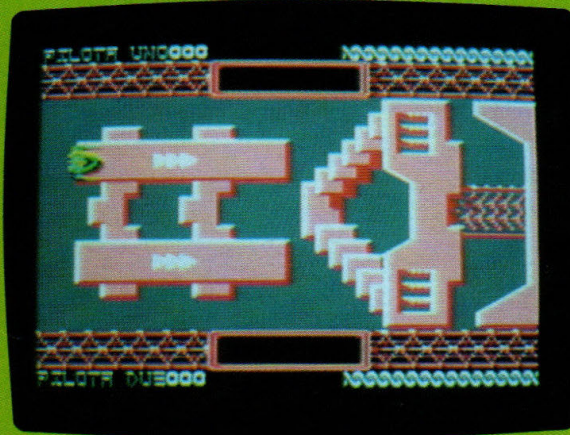
F1	inizio partita/inserire pausa
F3	opzioni/disinserire pausa
G	sinistra/selezione opzioni
J	destra/selezione opzioni
Y	su
C=	salto/andatura veloce/ selezione opzioni
SPAZIO	per abbassarsi
JOYSTICK	selezione opzioni

POMPIERI

In questo gioco avrai l'opportunità di calarti nei panni di un eroico pompiere.
Preparati a portar a termine nel più breve tempo possibile le varie missioni che ti verranno assegnate. Nel riquadro in basso a sinistra ti verrà indicato di volta in volta il luogo dove è scoppiato un incendio o dove è comûnque necessario il tuo intervento.
Salta in macchina e percorri le strade della città fino al luogo che ti è stato indicato: non perdere tempo perché la vita di molte persone è nelle tue mani! Ricordati che per domare gli incendi dovrai pompare molta acqua manovrando il joystick da sinistra a destra molto velocemente.
Una volta portata a termine la missione torna alla stazione dei pompieri per affrontare altre eroiche imprese. Buona fortuna!

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita

ALPHA

In questo gioco dovrai cimentarti in una corsa spaziale. Puoi scegliere se giocare da solo o contro un tuo amico in una avvincente sfida.
Hai anche la possibilità di scegliere il numero di piste che vuoi percorrere ed il tipo di circuito.
Il gioco è molto semplice: sei alla guida di una navicella spaziale e devi cercare di percorrere tutta la pista, senza schiantarti contro le pareti, nel più breve tempo possibile.
Lungo il percorso sono disseminati vari oggetti che potrai o dovrai raccogliere. Questi sono degli imprevisti in quanto ti permetteranno di andare ad una maggiore velocità, ti costringeranno a percorrere la pista al buio e così via.

JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

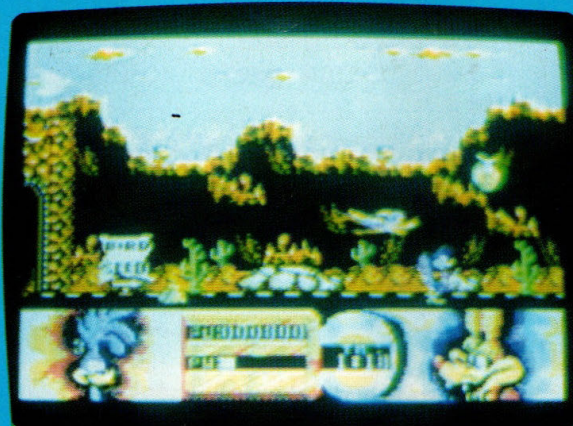
SPARO inizio partita

BATTAGLIE STELLARI

In questo gioco bisogna difendere cinque generatori di energia da un massiccio attacco di unità aliene in grado di penetrare lo scudo protettivo esterno. Per fermare la corsa letale dei robot bisogna posizionarsi con il mirino e sparare un colpo di energia ad alto potenziale. La cosa non è però banale, perché spostare velocemente il mirino richiede una buona dose di abilità e occorre poi scegliere con cura il momento dello sparo per non esaurire i colpi e rimanere così alla mercé degli invasori.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita

BIP BIP

Il protagonista di questo gioco è il simpatico personaggio di cartoni animati che è costantemente impegnato a sfuggire agli agguati del suo acerrimo nemico coyote.
Tu devi aiutare il nostro amico a non cadere nelle infinite trappole che vengono escogitate per prenderlo. In pratica il gioco si articola in due fasi (in cui bisogna resistere per un certo tempo) che si succedono, con le difficoltà che via via aumentano. La prima si svolge su di uno scenario nel quale Bip Bip deve evitare gli oggetti che piovono dal cielo e gli animali che camminano sul terreno. Ogni volta che viene colpito perde energia (alla fine dell'energia perde una vita).
Per ristabilire l'energia può mangiare dei semi (ma deve stare attento poiché alcuni sono velenosi!) oppure può prendere degli oggetti bonus che danno poteri extra (velocità, salto, invincibilità ma possono anche fare l'effetto opposto), punti, vite ed energia. Nella seconda fase deve sfuggire al coyote che lo insegue evitando gli ostacoli che fanno perdere energia e prendendo gli oggetti che aumentano energia e punteggio.

JOYSTICK IN PORTA 2

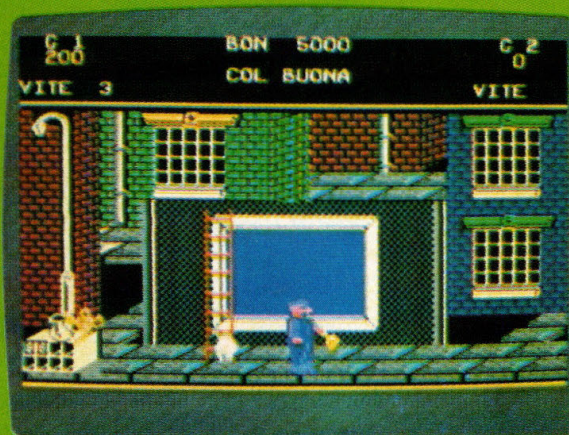
SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
RESTORE	abbandoni

MISSIONE SPECIALE

Sei un soldato del reparto speciale degli assaltatori e ti è stata affidata una importante missione: penetrare in territorio nemico, infliggere ai tuoi avversari il maggior numero di perdite e fare incetta di armamenti.
È una missione praticamente suicida dal momento che dovrai fare i conti con svariati avversari: soldati, carri armati, cannoni, postazioni nemiche, ecc. Segui le frecce sul terreno che ti indicheranno il percorso esatto e raccogli le armi che troverai lungo il cammino: mitragliatrici, lancia-razzi, lancia-fiamme. Evita il fuoco nemico e cerca di uccidere il maggior numero di soldati avversari. Avrai bisogno di tutta la tua abilità e la tua astuzia per riuscire a sopravvivere e portare a termine la missione.
Tuttavia non temere: sei addestrato per superare qualsiasi difficoltà!

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita

ATTACCHINO

Calati nei panni di un attacchino e attraversa la città per affiggere manifesti pubblicitari negli spazi appositi. Ogni manifesto è costituito da un certo numero di fogli e devi essere tanto abile da selezionare nella scatola porta-rotoli quello corretto posizionandoti su di esso con la punta del pennello. Per poter incollare i manifesti devi salire sulla scala. Come se non bastasse strane creature popolano la città: il contatto con una di esse ti sarà fatale e, orrore degli orrori, hanno la proprietà di diluire la colla che una volta diventata acqua sarà inutilizzabile. Quindi tienile a bada scagliando contro di esse micidiali colpi di colla.

JOYSTICK IN PORTA 2

RESTORE	fine partita
SPARO	inizio partita
TASTO QUALUNQUE	per opzioni
JOYSTICK	per selezionare varie opzioni

FLAG

North-Hearn il Terribile, uno degli ultimi stregoni esistenti sulla Terra, è affetto dalla peggiore malattia del mondo: si annoia a morte. Per rompere questo stato di tristezza e desolazione, per occuparsi un po', North-Hearn si è creato un suo mondo dove ha messo due villaggi separati da un fiume. La popolazione di ciascun villaggio è composta da maghi, farmacisti, ladri e falegnami. Ogni vent'anni lo stregone decide che i due campi devono affrontarsi. Ogni villaggio possiede una bandiera, del suo colore, piantata in una delle sue vie, e il villaggio che si lascia rubare la sua è vinto. La punizione è allora terribile: per vent'anni tutti gli abitanti del villaggio devono servire lo stregone, mentre gli abitanti dell'altro villaggio (i vincitori) avranno pace, felicità, gioia, fiori e farfalle. Il giocatore controlla contemporaneamente una cinquantina di personaggi, soldati e lavoratori, e ha a disposizione una limitata quantità di soldi per arruolare nuovi soldati. Devi contemporaneamente tener sempre presenti due problemi: la difesa e l'attacco. La difesa si organizza costruendo palizzate e fortezze, organizzando pattuglie con i tuoi uomini e sorvegliando i movimenti del nemico. L'attacco consiste nell'andare a distruggere le protezioni erette dagli avversari, e anche nell'attaccarli direttamente cercando di impadronirsi della loro bandiera. Ci sono vari livelli di gioco che cambiano di epoca storica man mano che avanzi. I nemici sono quindi diversi, ciascuno con un suo stile di gioco e il loro livello è sempre più alto. Ci sono in tutto 8 livelli.
Anche la magia ha un suo posto in **Flag** e, grazie ai maghi, puoi invocare il grande stregone North-Hearn il Terribile chiedendogli di prepararti un sortilegio da lanciare sui tuoi avversari.
In alcuni livelli alti verranno a trovarti dei venditori per fare affari con te, ma stai attento, succede lo stesso anche all'avversario che può così trovarsi tutt'a un tratto con moltissimi soldati e sferrare un'offensiva massiccia e micidiale.
I grafici sono molto carini, gli sprite presenti sullo schermo numerosi, ben animati e in scenari 3D isometrici e molto colorati. Il controllo è decisamente semplice e in qualsiasi momento puoi far scorrere la cartina per controllare le insatallazioni nemiche.
È molto divertente vedere un adattamento per computer del gioco di bandiera, ben noto a tutti quelli che hanno potuto passare fra le file degli scout o anche, più alla moda adesso, quelli che fanno spedizioni di paintball nei boschi. Benché, sulla carta, l'idea sembrasse decisamente strampalata, il risultato è semplicemente geniale. E questo grazie ai numerosi elementi che sono stati aggiunti al gioco tradizionale, come la magia o il viaggio nel tempo che ti fa affrontare nuovi mostri.

Tutti i comandi sono atrocemente semplici e intuitivi, per cui rimane un'infinità di posto per l'aspetto strategico del gioco. E di strategia ce ne vuole veramente molta perché devi organizzare i commando che devono attaccare le roccaforti, destabilizzare il nemico, o semplicemente distruggerlo.
Un software veramente originale che fa venir voglia di giocare subito. ●

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE 71

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A **COUNTER**

1 CALCETTO - 2 BASE ALIENA
3 CORSA FOLLE - 4 DAMAN
5 NUMERI - 6 DUELLO DEL FAR WEST
7 SPHERA - 8 RAZ
9 TUNNEL - 10 PINGOR
11 TUBI - 12 DRAGO A QUATTRO TESTE
13 CASSE - 14 CALCIO SPAZIALE
15 ZETAROBOT

LATO B

LATO B **COUNTER**

16 RAPIDE - 17 PIASTRELLE
18 NOBELIO - 19 SERPENTELLO
20 MANU E SUMO - 21 FLIPPER
22 FILA - 23 RUGBY CUP
24 CIRCO CLOWN - 25 POMPIERI
26 ALPHA - 27 BATTAGLIE STELLARI
28 BIP BIP - 29 MISSIONE SPECIALE
30 ATTACCHINO

QUESTA CASSETTA E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI